DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

KATA PENGANTAR ..... **iii**

DAFTAR ISI ..... **v**

DAFTAR GAMBAR ..... **ix**

DAFTAR TABEL ..... **xii**

DAFTAR SIMBOL ..... **xiii**

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian 1

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah 4

1.2.1 Identifikasi Masalah 4

1.2.2 Rumusan Masalah 4

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 5

1.3.1. Maksud Penelitian 5

1.3.2. Tujuan Penelitian 5

1.4 Kegunaan Penelitian 6

1.4.1 Kegunaan Akademis 6

1.4.2 Kegunaan Praktis 6

1.5 Batasan Masalah 7

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian 8

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem 9

2.1.1 Pengertian Sistem 9

2.1.2 Karakteristik Sistem 10

2.1.3 Klasifikasi Sistem 11

2.1.4 Elemen Sistem 12

2.2 Konsep Dasar Informasi 13

2.3 Pengertian Sistem Informasi 14

2.3.1 Komponen Sistem Informasi 15
2.3.2 Perencanaan Sistem Informasi 16
2.4 Pengertian Informasi Penjualan 17
2.4.1. Pengertian Penjualan 17
2.4.2 Pengertian Sistem Informasi Penjualan 18
2.5 Pengertian E-Commerce 18
2.5.1 Tipe-Tipe Bisnis E-Commerce 18
2.6 Pengertian Clothing Company 20
2.7 Perangkat Lunak Pendukung 20
2.3.1 HTML 20
2.7.2 PHP 21
2.7.3 MySQL 21
2.7.4 Apache 22
2.7.5 PhpMyAdmin 22
2.7.6 Macromedia Dreamweaver 23
2.7.7 Star UML 23
2.8 Pengertian Internet 25
2.8.1 Surat Elektronis 25
2.8.2 World-Wide Web 25
2.9 Pengertian Jaringan Komputer 25
2.9.1 Jaringan Menurut Rentang Geografis 25
2.9.2 Topology Jaringan 26
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN
3.1 Objek Penelitian 32
3.1.1 Sejarah Singkat Throve Clothing 32
3.1.2 Visi dan Misi Throve Clothing 33
3.1.3 Struktur Organisasi 33
3.1.4 Deskripsi Tugas 34
3.2 Metode Penelitian 35
3.2.1 Desain Penelitian 35
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 36

3.2.2.1 Sumber Data Primer 36
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder 37
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 37
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 38
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 38
3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan 40
3.3 Pengujian Software 43
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM
4.1. Analisis Sistem Yang Berjalan 44
4.1.1 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan 44
4.1.2 Use Case Diagram 45
4.1.3 Definisi Aktor dan Deskripsinya 46
4.1.4 Definisi Use Case dan Deskripsinya 47
4.1.5 Skenario Use Case 48
4.1.6 Activity Diagram 50
4.1.7 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan 52
4.2 Perancangan Sistem 53
4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem 54
4.2.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan 54
4.2.3 Diagram Use Case yang Diusulkan 55
4.2.3.1 Definisi Aktor yang Diusulkan 56
4.2.3.2 Definisi Use Case yang Diusulkan 56
4.2.3.3 Skenario Use Case yang Diusulkan 57
4.2.3.4 Activity Diagram yang Diusulkan 62
4.2.4 Perancangan Prosedur yang Diusulkan 68
4.2.4.1 Sequence Diagram 68
4.2.4.2 Class Diagram 74
4.2.4.3 Component Diagram 75
4.2.4.4 Deployment Diagram 75
4.2.5 Perancangan Antar Muka 76
4.2.5.1 Struktur Menu 76

4.2.5.2 Perancangan Input 77
4.2.5.3 Perancangan Output 85
4.2.6 Perancangan Arsitektur Jaringan 88
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM
5.1 Implementasi 89
5.1.1 Batasan Implementasi 89
5.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 90
5.1.3 Implementasi Perangkat Keras 90
5.1.4 Implementasi Basis Data (Sintaks SQL) 91
5.1.5 Implementasi Antar Muka 98
5.1.5.1 Implementasi Halaman Utama User 98
5.1.5.2 Implementasi Halaman Utama Operator 100
5.1.6 Implementasi Instalasi Program 101
5.1.7 Penggunaan Program 102
5.1.7.1 Penggunaan Program User 102
5.1.7.2 Penggunaan Program Operator 109
5.2 Pengujian 119
5.2.1 Rencana Pengujian 119
5.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian 120
5.2.2.1 Kelas Uji Login 120
5.2.2.2 Kelas Uji Pemesanan 121
5.2.2.3 Kelas Uji Konfirmasi Pembayaran 121
5.2.2.4 Kelas Uji Pengolahan Data Produk 123
5.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian 123
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN
6.1 Kesimpulan 124
6.2 Saran 124
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN